

המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

תוכנית הלימודים



תילתן המכללה לעיצוב ולתקשורת חזותית, מזמינה אתכם להצטרף לעולם המרתק של עיצוב ופיתוח משחקים. כאן תקבלו את הכלים והידע ליצור ולהפיק משחקים בעצמכם, תוך התנסות מעשית המאפשרת לכם לעבוד על פרויקטים בקנה מידה גדול יחד עם צוותים מקצועיים - בדיוק כמו בתעשייה.

במהלך הלימודים תעבדו עם מנועי המשחק המובילים בעולם: Unity ו-Unreal, ותלמדו מהטובים ביותר.

תילתן היא גם שותפה רשמית של יוניטי העולמית - Unity Academic - UAA Alliance ושל Unreal Engine.

מסלולי הלימודים



GDP גיים דיזיין ופרודקט	ART 2D/3D ארט למשחקים	DEV פיתוח משחקים
משך הלימודים	משך הלימודים	משך הלימודים
שנתיים 4 ימים בשבוע	שלוש שנים 3-4 ימים בשבוע	שלוש שנים 3-4 ימים בשבוע

שאלו את יועץ הלימודים אודות התוכנית לעולים חדשים

שיעור ניסיון

ניתן להשתתף בשיעור עד שניים לניסיון, ללא התחייבות ובתיאום מראש על בסיס מקום פנוי.

תנאי קבלה

הקבלה ללימודי עיצוב ופיתוח משחקים מותנית במבחן ובראיון אישי.

קורס חוזר

ניתן לבצע קורס חוזר על מנת לחזור על תכנים מסוימים, ללא תשלום, על בסיס מקום פנוי ובכפוף לתקנון המכללה.

הרשמה ותשלום

על מנת להבטיח מקום במסלול יש להסדיר תשלום במעמד ההרשמה ולחתום על אמנת הלימודים. ניתן לשלם באמצעות הפיקדון לחיילים משוחררים.



סרקו וגלו
עוד באתר
שלנו

■ tiltan.co.il

■ 1800-34-30-30

■ רח' העצמאות 65 (בצמוד לתחנת הרכבת חיפה מרכז השמונה)

תילתן
המכללה לעיצוב ולתקשורת חזותית
Accredited by
E.A.B.H.E.S.

המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

מסלול עיצוב ופיתוח משחקים

מסלול עיצוב ופיתוח משחקים בתלתן הינו היחיד בישראל המקיף 2-3 שנות לימוד בתחום. אנו בתלתן מלמדים את שני מנועי המשחק המובילים בעולם Unity ו- Unreal Engine, ומחלקים את ההתמחויות שלנו לשלושה סוגים: פיתוח, ארט וגיימ דייזין ופרודקט. כל הסטודנטים אצלנו עוברים בנוסף הכשרה בקורסי הפקה ונושאים היקפיים משותפים.

עבודה בתעשייה

תעשיית המשחקים בישראל צומחת בצעדי ענק מאז 2010, וכיום ממוקדת בעיקר בשני תחומים עיקריים: משחקי קז'ואל לפלטפורמות מובייל, ומשחקים גדולים יותר עבור PC וקונסולות, הרבה מהם מפותחים ע"י צוותים צעירים ומוכשרים, המוגדרים כצוותי אינדי - Indies.

את התעשייה מייצגת בארץ עמותת Gamels, עמותה ללא מטרת רווח, אשר מקיימת כל שנה כנס גדול ומרהיב עם תצוגת משחקים, הרצאות ועוד. הבוגרים של מסלול פיתוח ועיצוב משחקים שלנו יכולים להשתלב בחברות בשוק כמו: Crazy Labs, Play Studios, Moonactive, Ilyon, Playtika, Plarium ועוד רבות וטובות.

קשורים לתעשיית המשחקים העולמית

במהלך הלימודים הסטודנטים בתלתן לוקחים חלק במשלחות לארצות שונות, ביקורים באולפנים של משחקים ואנימציה, מוסדות לימוד בינלאומיים לפיתוח ועיצוב משחקים, השתתפות בסדנאות והאקטונים גלובליים ולמידה בכנסים בינלאומיים כגון Unite Europe, Slush, Gamescom ועוד.

GLOBAL GAME JAM

מרתון עיצוב ופיתוח משחקים אשר מתקיים בכל העולם בו זמנית במאות אתרים והינו חינוכי להשתתפות, ומהווה אטרקציה וכר פורה ליצירה של משחקים מופרעים ויפהפיים. ניתן לייצר משחקים על כל פלטפורמה אפשרית שתבחרו (אפילו טוסטר משולשים!).

תלתן נוטלת חלק באירוע זה מדי שנה ומרכזת את האתר הגדול ביותר בישראל ובאחד מחמשת המקומות הראשונים בעולם. במהלך הג'ם תלתן מארחת במכללה סטודנטים ואנשים העוסקים בתעשייה מכל הארץ.

הכירו את מנהל המחלקה דור בן דור

מפתח משחקים בנשמה, עם ניסיון בעיצוב, פיתוח וייעוץ לפרויקטים על פני מגוון פלטפורמות. מנהל את המחלקה לפיתוח ועיצוב משחקים בתלתן ואת סטודיו CLOVER BITE ומאמין בשילוב מדויק בין יצירתיות לפרקטיקה.



המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים

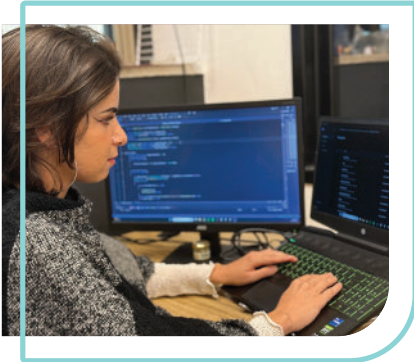
התמחויות

במהלך הלימודים במחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים בתלתן תהפכו להיות אנשי מקצוע בעלי יכולת להשתלב בתעשיית המשחקים. הלימודים שמים דגש על פרקטיקה ובמהלך הלימודים תתנסו ביצירת פרויקטים בקורסים השונים. הלימודים מתחלקים להתמחויות אך כשליש מהקורסים הם קורסים אותם לומדים הסטודנטים מכל ההתמחויות ביחד, קורסים כמו Game Design והפקה שילמדו אתכם להיות חלק מצוות פיתוח משחקים.

במסגרת המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים ניתן לבחור באחת משלוש התמחויות:

1 התמחויות בעיצוב ארט ואנימציה (Art 2D & 3D)

שתי ההתמחויות בעיצוב ארט מתמקדות ביצירת העולם החזותי של משחקי מחשב, ומשלבות לימודים תיאורטיים ומעשיים במגוון תחומים של אמנות דיגיטלית. הסטודנטים ילמדו לעצב דמויות, סביבות ואובייקטים במשחקים, תוך שימוש בטכניקות מתקדמות של איור, קונספט-ארט ומידול בתלת מימד. בנוסף בהתמחויות לומדים גם עיצוב ממשקי משתמש שמבטיחים חוויית משחק חלקה ואינטואיטיבית.



2 התמחות בפיתוח משחקים (Development)

ההתמחות בפיתוח משחקים (Development) מתמקדת בהיבטים הטכניים והתכנותיים של יצירת משחקי מחשב. הסטודנטים ילמדו תכנות בשתי שפות: C++ ו-C#, וישתמשו במנועי המשחק המובילים Unity ו-Unreal Engine כדי לתכנן וליישם מערכות משחק, בנוסף לנושאים מתקדמים וביניהם בינה מלאכותית (AI), משחקים מרובי משתתפים (Multiplayer), ושילוב טכנולוגיות מציאות רבודה (AR) ומציאות מדומה (VR) ועוד.



3 התמחות בגימיק דיזיין ופרודקט (Game Design & Product)

Game Design & Product (עיצוב משחקים ופרודקט) הוא התחום המוקדש לתכנון ופיתוח של חוויות משחק. הסטודנטים בהתמחות זו ילמדו מגוון רחב של נושאים הכוללים: יצירת רעיונות מקוריים למשחקים, תכנון ויישום של חוקים, מכניקות וכללים המגדירים את האופן שבו המשחק מתנהל, עיצוב ממשקי משתמש, כתיבת סיפורים, דיאלוגים ותסריטים שמניעים את העלילה של המשחק.

תואר אירופי בעיצוב ופיתוח משחקים*

במסגרת המסלול לתואר אירופי בעיצוב ופיתוח משחקים נמצאת תלתן בפיקוח E.A.B.H.E.S - גוף המפקח על מוסדות להשכלה גבוהה לפי תקן ECTS לקרדיטציה של נקודות זכות אירופיות. תקן ה-ECTS מאפשר לסטודנטים במסגרת האיחוד האירופי ניווד בין מוסדות לימוד, והכרה בלימודים קודמים שנערכו במוסדות מאושרים לפי התקן באירופה ואף מחוצה לה.

Accredited by



E. A. B. H. E. S.

משך הלימודים

הלימודים נמשכים שנתיים או שלוש שנים, בהתאם למסלול הנבחר, ונערכים משעות אחר הצהריים ועד שעות הערב המאוחרות, שלוש פעמים בשבוע במסלול לתעודה וארבע פעמים בשבוע במסלול לתואר, דבר המאפשר לעבוד במקביל ללימודים. במסלול תעודה לומדים הסטודנטים 4 קורסים בשבוע (3 שעות אקדמיות כל קורס) בשני ימי לימודים + יום העשרה הכולל תכנים כמו הרצאות תעשייה, סדנאות אומן, ערבי משחקי קופסה ועוד - סה"כ שלושה ימי לימודים בשבוע.

המחלקה לעיצוב ופיתוח משחקים



תוכנית לימודים

- הקורסים המסומנים בכהה הם לתלמידי תואר בלבד, הקורסים בתכלת גם לתלמידי התעודה.
- התוכנית הסופית בכל שנת לימודים כפופה לשינויים בהתאם לצרכי השוק.
- התמחות ART מחייבת ידע ושליטה בפרוטושופ ואילוסטרטור (נלמד במסגרת קורס תוכנות גרפיות).
- בהתמחות ART ניתן לבחור בהתמחות דו מימד ו/או בתלת מימד.
- מעבר לתוכנית המפורטת מתקיים יום העשרה נוסף (חובה לכל המסלולים).
- לאחר הקבלה לבית הספר הסטודנטים בהתמחות DEV ו-ART יצטרפו לעבור מבחן ידע. על פי תוצאות המבחן יקבע הצורך במכינה שתערך לפני/במהלך הסמסטר הראשון.

GAME DESIGN & PRODUCT	ART 2D	ART 3D	DEV
שנה א' סמסטר 1	שנה א' סמסטר 1	שנה א' סמסטר 1	שנה א' סמסטר 1
עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1	עיצוב משחקים 1
Prototyping with Construct	יסודות עיצוב בתלת מימד	יסודות עיצוב בתלת מימד	מבוא (Dev) Unity
יסודות בעיצוב			מבוא לתכנות
נרטיב	רישום דומם ומבוא לאנטומיה	רישום דומם ומבוא לאנטומיה	מתמטיקה 1
היסטוריה של המשחקים	אייקוניזציה וחשיבה עיצובית	אייקוניזציה וחשיבה עיצובית	
	תולדות האומנות	תולדות האומנות	
שנה א' סמסטר 2	שנה א' סמסטר 2	שנה א' סמסטר 2	שנה א' סמסטר 2
ממשק וחווית משתמש	מבוא לאיור דיגיטלי	מבוא לאיור דיגיטלי	Rapid Prototyping
אידיאיישן ופיצ'ינג	יסודות בעיצוב	יסודות בעיצוב	Unity Mobile
קורס פרויקט GD	מידול ושטחים קשים	מידול ושטחים קשים	מתמטיקה 2
מבוא לפסיכולוגיה במשחקים			מבוא לפסיכולוגיה במשחקים
מבוא ליוניטי ארט			מבוא למדמ"ח
אייקוניזציה וחשיבה עיצובית			
שנה ב' סמסטר 1	שנה ב' סמסטר 1	שנה ב' סמסטר 1	שנה ב' סמסטר 1
עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2	עיצוב משחקים 2
הפקה ופרויקט גמר	סגנונות איור	UV פריסות וטקסטורות+סאבסטנס	תכנות מנחה עצמים C#
Unreal מתחילים	קונספט דיזיין		Unreal מתחילים
טוטוריאלים ולמידה		ZBRUSH	Unity מתקדמים
פיתוח עסקי	ממשק וחווית משתמש	ממשק וחווית משתמש	ממשק וחווית משתמש
ניהול מוצר	מבוא לסוציולוגיה במשחקים	מבוא לסוציולוגיה במשחקים	מבוא לסוציולוגיה במשחקים
סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה	סינמטוגרפיה
	רישום מתקדמים	רישום מתקדמים	
	אנטומיה מפלצתית	אנטומיה מפלצתית	
שנה ב' סמסטר 2	שנה ב' סמסטר 2	שנה ב' סמסטר 2	שנה ב' סמסטר 2
הפקה ופרויקט גמר	פרויקט אמצע והפקה	פרויקט אמצע והפקה	פרויקט אמצע והפקה
קונטקסט תמתי	עיצוב דמויות	אנימציה 1 3D	Unity מולטיפיליר
Level Design	עיצוב רקעים	ZBRUSH 2	C++ מתחילים
חווית משתמש מתקדמים	אנימציה 1 2D		Design Patterns
מבוא לסוציולוגיה במשחקים	מבוא (Art) Unity	מבוא (Art) Unity	
	עיצוב משחקים 1		דאטה בייסיס
מבט משחקי	מבט משחקי	מבט משחקי	מבט משחקי
שנה ג' סמסטר 1	שנה ג' סמסטר 1	שנה ג' סמסטר 1	שנה ג' סמסטר 1
	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר
	אטלס+תמיכה בפרויקט גמר	אנימציה 2 3D	Unreal מתקדמים
	אנימציה 2 2D	מידול דמויות	Shaders Programming
			תמיכה בפרויקט גמר
			פיזיקה למשחקים
	VFX	VFX	ניהול פיתוח
	קונטקסט תמתי	Environmental Art	AR/VR
	ניהול מוצר	ניהול מוצר	ניהול מוצר
שנה ג' סמסטר 2	שנה ג' סמסטר 2	שנה ג' סמסטר 2	שנה ג' סמסטר 2
	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר	הפקה ופרויקט גמר
	חווית משתמש מעשי	חומריות מתקדמת 3D	QA For Games
	סגנונות איור מתקדמים		Unity AI
	עיצוב משחקים 1	ריגינג	אופטימיזציה וביצועים